以更高效率為大家介紹遊戲新資訊

GPM EX

今期出紙16大版　隨《遊戲誌》第44號附送

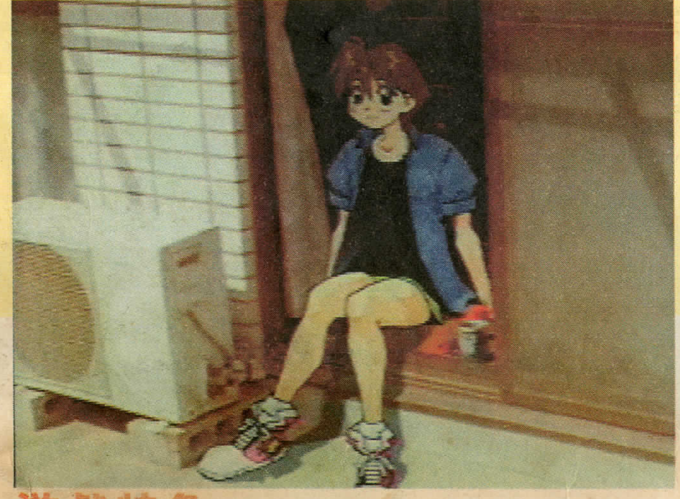


遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.18

超任的ACTION GAME
海腹川背・旬

利用一個魚鈎及一條伸縮魚絲做出千變萬化的動作。



遊戲特色

如果各位有玩過超任的話相信已知道這個遊戲，一個名叫海腹川背（姓海腹、名川背）的女子，為了要在一大片的謎之版圖中找到各個出口，而利用一個魚型魚鈎及一條特製的伸縮魚絲，將版圖中的敵人放進川背的四次元背包及鈎着對面的牆移動並尋找出口。在移動時經常利用槓桿效應來使川背能夠去到一些平常用跳去不到的地方，有一些地方更加要利用物理效應來將川背從懸崖下面將她吊回至崖邊。

操作方法

方向掣：川背的移動方向
□ 掣：放出魚絲及魚鈎
×掣：跳
L1掣：向左上45度角放出魚鈎
L2掣：向左下45度角放出魚鈎
R1掣：向右上45度角放出魚鈎
R2掣：向右下45度角放出魚鈎

當鈎着牆邊或敵人時
↑掣：將魚絲伸長
↓掣：將魚絲縮短或將敵人拉過來
按死□掣：將魚鈎鈎在固定的位置



製造商：XING
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BOLOCK（最少）

畫面看法

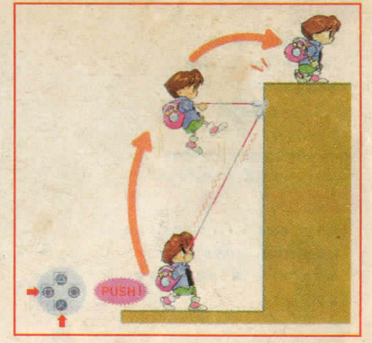
1：現時所有的分數
2：過版時限（若不能在限時之內過版的話便會自動失去一隻）
3：過版用的門
4：剩下川背的人數
5：現在的版面數

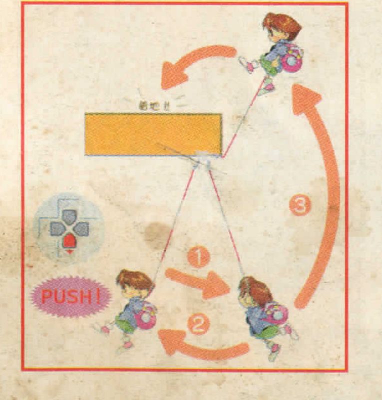


利用魚絲及魚鈎的控掣技巧

1：當川背吊在天井時，可以將魚絲伸長令她的搖動幅度增大。
2：首先鈎着對面的牆，當跳至最低時立刻收回魚絲便可鈎上去更高的地方。

3：由崖下再次吊回崖邊時可以用此方法，當川背搖至如圖第二點時就收魚絲便可飛回崖邊。





4：首先向斜上方放出魚鈎並抓着牆，之後在收回魚絲時並按下跳掣便可跳到一些平常跳不到的方。

5：當川背搖至第一點時立刻收魚絲，然後一到達第二點時立刻放開魚鈎，便可做到一個長距離的大跳躍。
6：當川背因跳躍失誤而往下跌的時候，可以嘗試放鈎來抓着其他的牆。（當然不是離開牆邊太遠的地方）

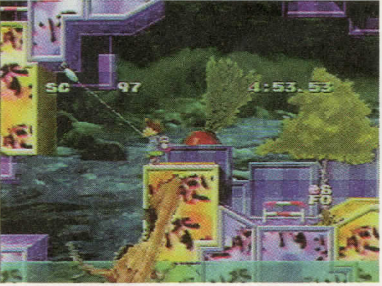
版面介紹

FIELD 0——

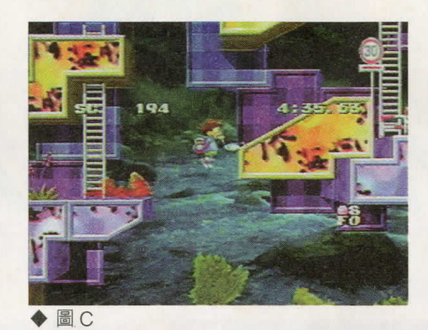
這一版基本上是給玩者練習的一版，主要是讓玩者去熟習一下基本操作。當玩者收拾了第一條魚後，在崖邊站好以後，便可將魚鈎鈎向正前方或左上方（圖A及B），扣緊了以後，便可直接走到對岸。當走到了第二層時，可以先跳起再扣對岸的斜路，之後在跳下去時立刻收線，便可以飛至對岸（圖C）；若果在第三層時，便可直接扣在對面的牆，當跳至對岸的上空時便立刻放開魚鈎便輕易地到達對岸（圖D）。過了一段路後，便看見對岸有一個出口，如果玩者自認信心足夠的話，便可嘗試一下扣着對岸的邊，然後在跳下去時立刻按下掣將線收回來飛至對岸；沒有信心的話，倒不如走上梯子再落另一條梯來過關。



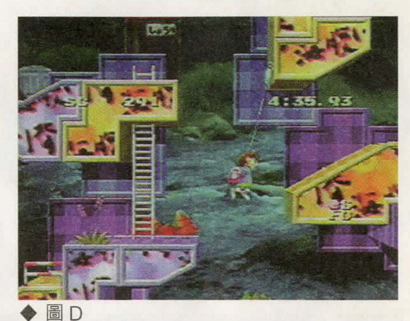
◆ 圖 A



◆ 圖 B



◆ 圖 C



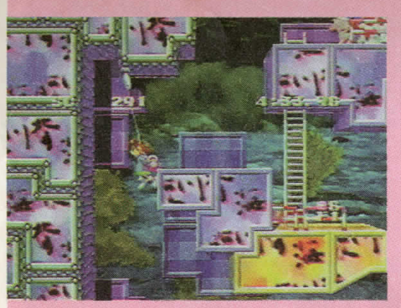
◆ 圖 D

FIELD 1——

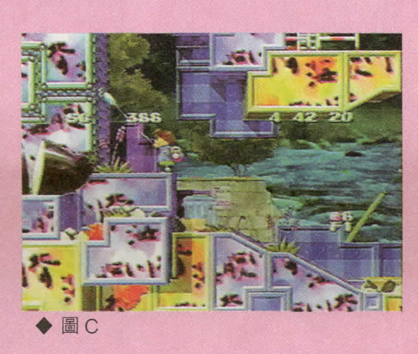
這一版是考你怎樣利用會移動的地板來前進（圖A），在上了第一層後，最好首先站在崖邊，讓對岸的金魚走了後才跳過去，以免與金魚撞上而失掉了一隻，此外，這處是可以直接跳過去的。向左走到了盡頭後，便可看到一道會移動的牆及天花，此段可以向正前方或左上角發射魚鈎（圖B及C），然後讓它將川背拉上第二層。沿着梯走上第三層時，小心不要與在那裏的金魚相撞（圖D），之後再鈎着對面的牆而跳至對岸的門口往FIELD 2（圖E）。



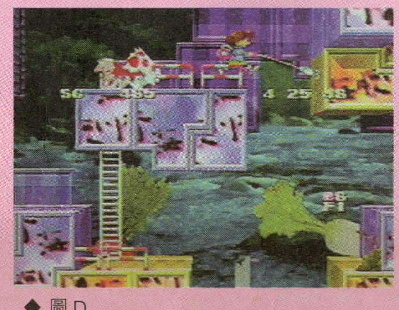
◆ 圖 A



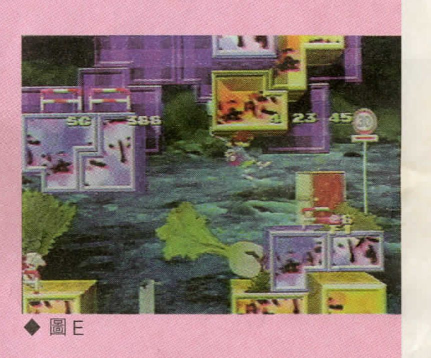
◆ 圖 B



◆ 圖 C



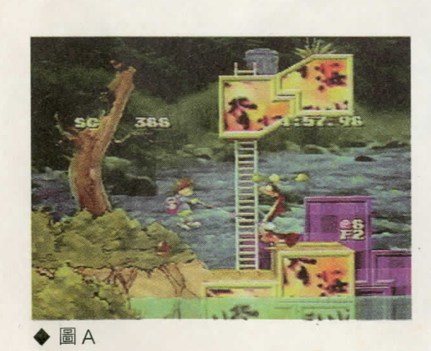
◆ 圖 D



◆ 圖 E

FIELD 2——

一開始便要鈎着那條大鰻魚，在鈎着牠的同時，如果牠放出子彈的話便要在子彈到時立刻跳起（圖A），否則便會被擊暈，雖然不會死掉但會浪費了時間。將鰻魚收拾了後及上了第二層，站在岸邊然後放鈎至對牆，再跳下去，當擺至對岸上空時便立刻放開口掣，便會到達對岸（圖B）。接着再次站在崖邊跳起，將鈎扣至對岸的邊，之後再次在跳過去時立刻收線來飛過去，但要小心不要與迎面而來的金魚相撞（圖C），所以最好的方法就是鈎到對岸後將線放長，在跳至下層對岸的上空時立刻放開鈎掣（圖D）。乘電梯上到了第三層後，便可使用兩條進軍路線，一是直接跳過對岸的門而到FIELD 3，另一則是沿梯走上第四層（圖E），然後扣着對面的牆並放長魚絲，再一跳至對岸，之後乘電梯至往FIELD 5的門。

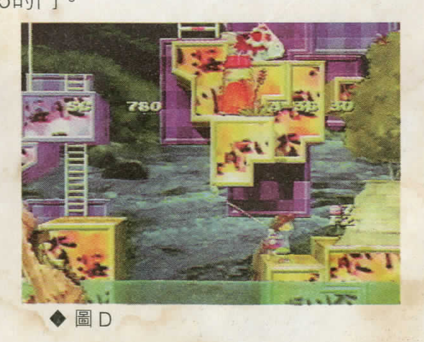


◆ 圖 A

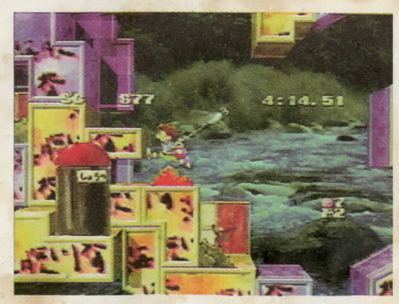


◆ 圖 B

◆ 圖 C



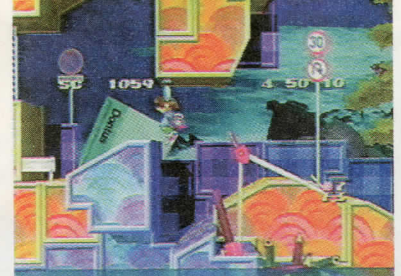
◆ 圖 D

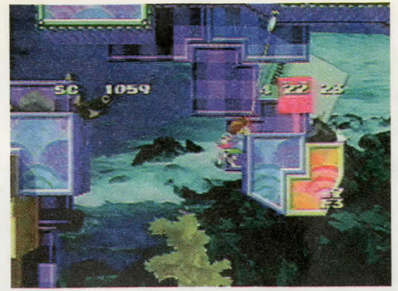


◆ 圖 E

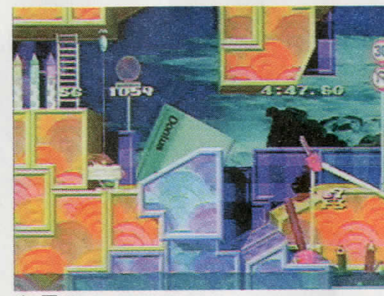
FIELD 3

一開始時的兩個對岸是可以直接跳過去的（圖C），之後一直向左行後便會發覺到有一幅頗高的牆，這時玩者應該向上發射魚鉤，然後將川背吊上去（圖A），過了第一道後，接着的另一道也是用同樣的方法通過（圖D）。之後再到第三層，站在崖邊並直接放鉤鉤着對面會移動的牆（圖E），再者便一直按着口掣讓運輸帶帶川背至出口（圖B），在川背到達出口的同時，會發覺上面也有一道出口，如果玩者自認天不怕地不怕的話，便可以使用之前所提到的由崖下飛上崖邊的方法進入該門到FIELD 21版。


◆ 圖A


◆ 圖B


◆ 圖C


◆ 圖D


◆ 圖E

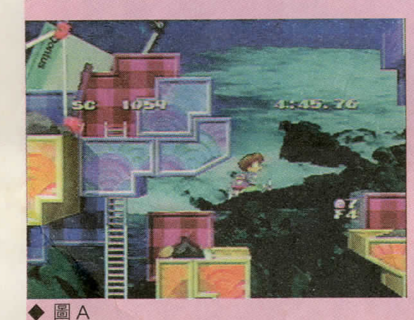


FIELD 4

首先是一口氣爬上三層，然後在第三層的崖邊垂直跳至第二層（圖A），之後在第二層的崖邊直線向對岸發射魚鉤，扣緊了後將線放長，然後當跳至下一層的上空立刻放開口掣便可（圖B），着地後，千萬不要再向上走，而是站在崖邊，先向下發射魚鉤，然後將線放長，之後再向懸崖行並向下跌，只要川背搖至最右點時放開口掣便可，但要小心，只有一次機會（圖C及D），若果失敗了只好回到崖邊再嘗試，之後再重做一次上面的動作便可低達最底層，只要再次將川背吊上去後便可到FIELD 8。

◆ 圖C


◆ 圖D

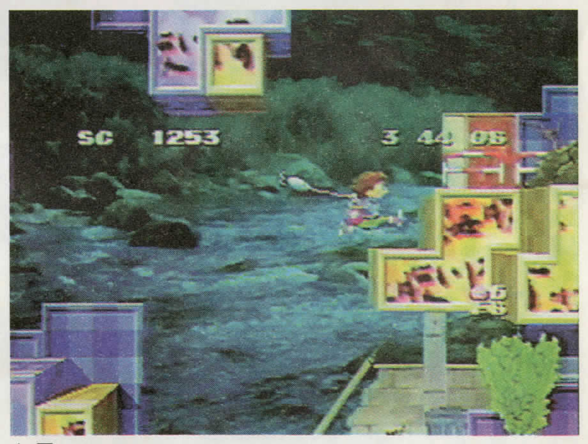

◆ 圖A

◆ 圖B

FIELD 8

開始後便由岸邊的樓梯上第一層，之後再在崖邊向上放魚鉤，放好後再收少少線讓川背吊在半空，之後再向左右擺動，當搖至最右時便立刻放開魚鉤，便可到達對岸（圖A）。當抵達第三層後便會發覺好像沒有路走似的，但不用怕，只要在崖邊向對面的牆鉤着魚鉤，首先在此先說一句，單單原地站並向牆射鉤是沒用的，是要先跳起，再在着地前的一刻向牆射鉤（圖B），鉤好了以後，便立刻跳下，千萬不要將線伸長或縮短，否則便跳不了，當搖至最右邊的時候便立刻放開口掣（圖C），之後便可入門進入FIELD 9。

◆ 圖A

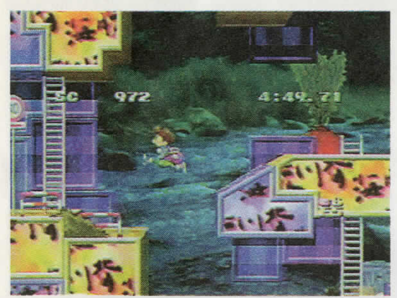

◆ 圖C


◆ 圖B

在進入 FIELD 9 的 BOSS 戰之前，首先向各位玩者說第五、六及七版。

FIELD 5

開始時的一段路用普通的跳便可輕易通過（圖A），當到達了版面左方的第三層，便會發現有一處因高低差而直接跳不過去，那時便要站在第三層的崖邊，然後垂直跳高並向對面射魚鈎，鈎緊以後，便可將川背拉至對岸（圖B及C）。之後，上到了第四層後，再在左邊的崖邊跳向梯子，在跳至梯子時立刻按下↑掣便可抓着梯子（圖D及E）上去另一條梯到FIELD 6。




◆ 圖A



◆ 圖B



◆ 圖C




◆ 圖D

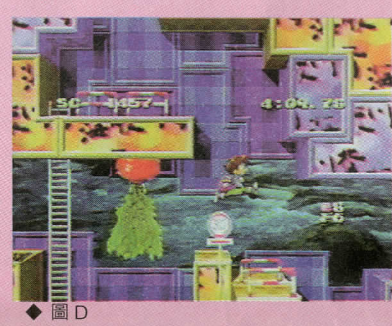
◆ 圖E

FIELD 6

這一版，要特別小心那些會移動的路面，如果一不小心便會跌落下一層（圖A）。當川背到達第三層後，便會有一段因過份的高低差而跳不到，這時應站在右邊的崖邊然後再向上放出魚鈎，在放出魚鈎後的0.25至0.5秒內立刻跳起，之後便可抓着天花，接着再將川背左右移動，搖至右邊時立刻放開口掣來飛過對岸（圖B及C）。當川背再上至第五層再直接掉落第四層的黃色平台後（圖D），再向右方發射魚鈎，鈎緊後便可將川背拉過對岸而進入FIELD 7（圖E）。

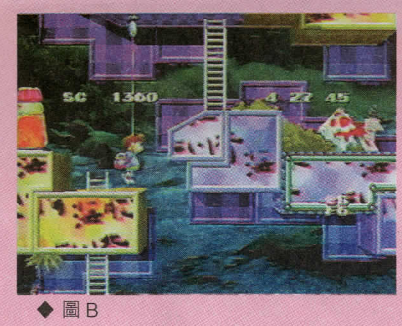


◆ 圖A



◆ 圖D

◆ 圖E



◆ 圖B



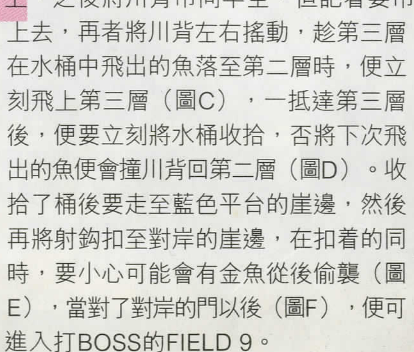
◆ 圖C

FIELD 7

一開始版面後，便會發覺有一幅相當高的牆，那該怎辦呢？當擺至最右時放開口掣便可抵達那對面，但要注意在上斜面時，小心從上（即第二層）彈下來的魚，雖然不會失掉一隻，但會使川背跌回第一層（圖A）。當過了第二道斜面後，首先將對面的大鰻魚及金魚收拾，在收拾敵人時被拉下了一格也沒有問題（圖B），收拾好了以後，便走上面的路線，當走到一黃色平台（右邊會看到一大紅蘿蔔）的地方。便將川背面向左，再將魚鈎鈎向上，之後將川背吊向半空，但記着要吊高過在地下走動的金魚，否則便會撞上去，再者將川背左右搖動，趁第三層在水桶中飛出的魚落至第二層時，便立刻飛上第三層（圖C），一抵達第三層後，便要立刻將水桶收拾，否將下次飛出的魚便會撞川背回第二層（圖D）。收拾了桶後要走至藍色平台的崖邊，然後再將射鈎扣至對岸的崖邊，在扣着的同時，要小心可能會有金魚從後偷襲（圖E），當對了對岸的門以後（圖F），便可進入打BOSS的FIELD 9。



◆ 圖A



◆ 圖B



◆ 圖E



◆ 圖C



◆ 圖D

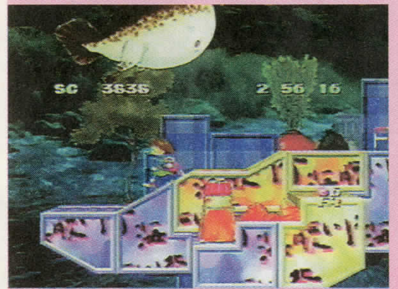


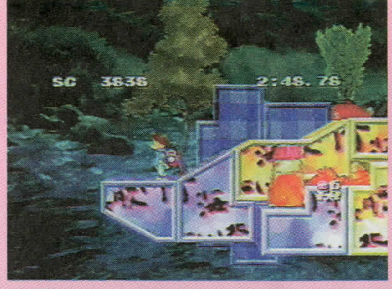
◆ 圖F

再次回到正題的FIELD 9的BOSS戰。

FIELD 9——

起初川背會在版面的中間，之後便會有一隻很大的河豚會跳下來，牠會以跳躍的方式由左移向右，就在牠跳起時便從牠的下面通過（圖A），由於這河河豚是不能用魚鈎擊倒的，故此只能夠要牠去自盡，在牠跳去了右邊的時候，便要立刻往左邊的崖邊，然後向下放鈎，並將魚絲伸長（圖B），要在河豚由右方步行至左方之前跳下崖（圖C），當河豚再次由左邊跳向右邊時，而川背的擺動正好在右方的話要立刻按下掣將川背拉回崖邊（圖D），之後要跟着那河豚，並將產下的青蛙打倒（圖E），第一次生一隻，第二次生兩隻，最後的次會生三隻，在打青蛙的同時，要小心河豚再次由右邊步行至左邊，重複上述的動作四次之後，河豚便會自動自盡（圖F），之後，再次上回岸邊，再向右行的話便會看見了一道梯子，上去以後，便可以進入FIELD 12（圖G）。

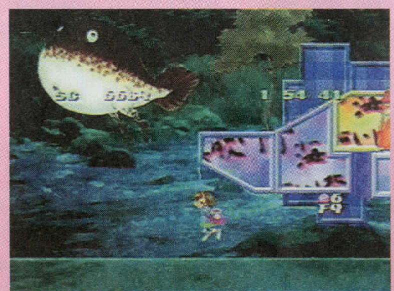

◆ 圖A


◆ 圖B


◆ 圖C


◆ 圖D


◆ 圖E


◆ 圖F


◆ 圖G

FIELD 12——

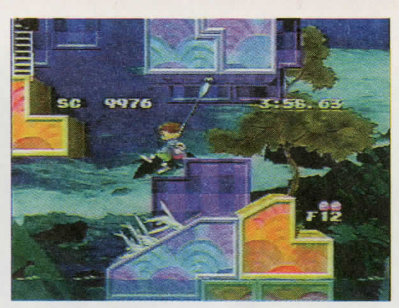
一開始時，最好站在石頭的邊緣（圖A的位置），然後將魚鈎放至對岸，之後便一動也不動，讓水桶飛出的飛魚飛過川背後，便立刻跳至對岸並將水桶收拾（圖B及圖C），收拾了水桶後便站在紫色平台上，趁沒有飛魚在地面上的時候便向斜路行少少並且向上發射魚鈎，扣着了後便立刻走向右邊，以免與下一批飛魚相撞，當下一批魚消失後便盡快將魚絲盡收，之後再少許少許的伸長魚絲，但要盡量將長度調校至令飛魚撞不到的位置，另外要看清楚對層有沒有蝸牛在爬，以免在飛至第二層時與蝸牛對撞，當你搖了七至八回，力度足夠，而且下面的飛魚又剛巧飛至地面，於是川背便搖至左面，立刻放開口掣並立刻按L1掣及↓掣，這樣便可飛至對層（圖D、E及F）。將第三層的敵人消滅後及在沒有飛魚在地面的情況下，便立刻衝下那一段藍色斜路及消滅在下層的水桶（圖G）。之後便要鈎着對面的右邊，再跳過對岸（圖H），再次上了第二層，之後再站在黃色地台最高的一格的岸邊，將魚鈎鈎至對岸的角位，趁那些飛魚過了川背之後，便立刻收回魚絲令川背走至門口並到FIELD 13（圖）。


◆ 圖A

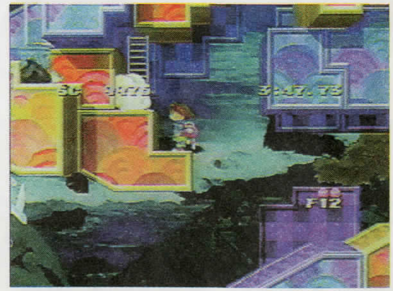

◆ 圖C

◆ 圖B


◆ 圖E


◆ 圖D


◆ 圖G


◆ 圖F

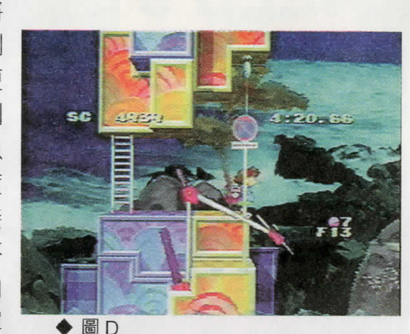

◆ 圖I


◆ 圖H

FIELD 13——

當川背走至第三層時會見一頭鯊魚，此敵人要盡快打倒，否則牠便會將魚拋出來攻擊川背（圖A）。之後便站在崖邊並向牆飛射魚鈎，鈎到以後便立刻跳下並到對岸，當然不可以調校魚絲的長度（圖B）。到達對岸後再向下走，便會看到有兩條魚吊在天井，當到了牠的下方後便立刻回到梯子並上去，否則牠便會撞川背落海，當然另一條也是用同樣的方法避過牠（圖C）。避過兩條魚後，便站在右邊的岸邊，並向上放鈎，之後便將魚絲調至適當的長度，長度為剛好可以吊起川背在半空（圖D），接着將川背一直向左移動，直至到川背不能再向左移動時（圖E），便放開方向掣，接着川背會以高速向右彈，就在彈離岸邊的時候立刻放開口掣便可順利飛過對岸（圖F）。爬上了一段長長的梯子後，便可看到左方有一道門，川背可以先扣着對岸的岸邊（圖G），然後將自己拉過去。

◆ 圖A



◆ 圖D



◆ 圖E



◆ 圖F



◆ 圖G



◆ 圖B



◆ 圖C

FIELD 18——

過了一段廣告後便進入此版，這一版幾乎所有的地方都使用拉過對岸的招式（圖A），當到了第三層後，首先站在斜面接近盡頭的地方，但不要站得太過邊，之後向着右邊，待那條鰻魚過來時便立刻用魚鈎扯牠，但是將牠扯離黃色地台後便立刻開鈎掣讓牠跌下去（圖B），這一版最重要的一點就是「不要貪分」，只要令敵人不會礙著川背的去路便可，將鰻魚扯下後，便可直接跳過對岸，當走至另一邊（右邊）的時候，便要利用FIELD 4的由上至下的技巧（圖C），落了一層之後，便可直接跳去下一層的對岸，在有個巴士站右方的島會有一隻蝸牛在移動，對付牠的方法與對付鰻魚的方法是一樣的（圖D），之後又是再用扯過對岸的方法（圖E），但是到了第三個島後，再上第四個島則要比較小心，首先將第四個島的邊扣住，然後再用下至上的方法跳上去， 但是，若果已跳上去的話就要令川背站隱了以後才放開魚鈎，以另一角度來說，就是在起跳之前不要令魚絲放長或縮得過短（圖F、G及H），上了這島後，再用剛才的方法飛過對岸，上了一道長長的梯及小心地將鰻魚打倒以後，便可進入第十九版。

◆ 圖A

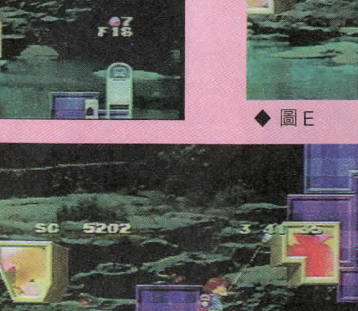
◆ 圖B



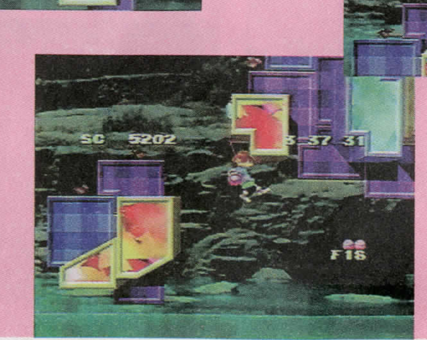
◆ 圖D

◆ 圖C

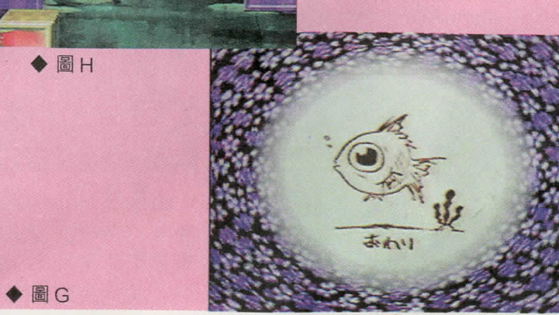
◆ 圖E



◆ 圖F



◆ 圖G



◆ 圖H



滾石賽車

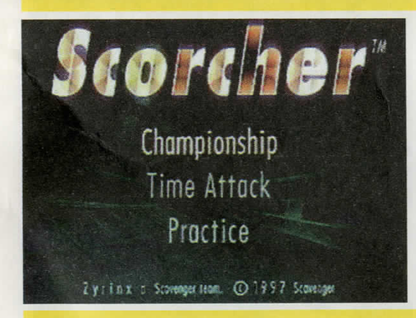
可能平時的打扮像有車階級（即全套武裝，手套、皮靴），於是朋友們都認為筆者是一名車佬，只要是賽車遊戲便啱玩，不過筆者期實只會駕駛電單車，四個轆就只有打機時才識。而早排便有位朋友「過」了一隻SS遊戲給我，臨9走前重好強調咁同我講：「隻嘢好地底、不過又好過癮……啱你玩㗎喇！呵呵……」至於玩後又真係好地底、不過又真係好過癮，於是我給它起了一個中文名——《滾石賽車》。

遊戲的OPTION

在OPTION中，玩者除可調教遊戲的難度外，亦可看到各按鈕的設定，此外更可選聽到遊戲中各首音樂，至於如此強調是因為其背景音樂的水準實在不差，各玩者不妨留意。



三種模式



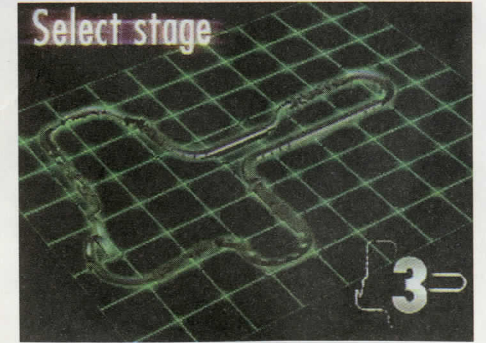
遊戲基本分為三個模式，當中有「CHAMPIONSHIP」、「TIME ATTACK」及「PRACTICE」。「CHAMPIONSHIP」便是正式的比賽模式，玩者只要在比賽中取得第三名便可過版，進軍下一場賽事。「TIME ATTACK」則是獨自進行的時間賽，而「PRACTICE」便可說是練習模式。

共六條賽道

遊戲中共有六條賽道，雖然在「TIME ATTACK」及「PRACTICE」可選玩賽道，不過在開始時均只可選玩到頭三條賽道，之後的便要在「CHAMPIONSHIP」勝出才可選玩，因此在開GAME前便要先看清主機有沒有足夠記憶容量才好。

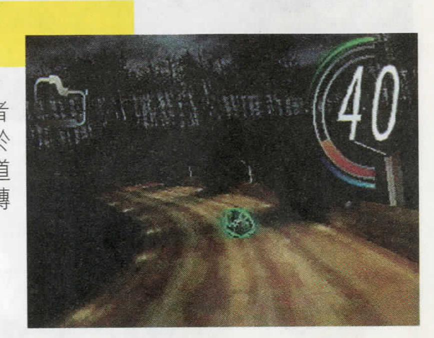


製造商：
Scovenger
容量：CD-ROM



遊戲的進行

雖然玩者所操縱的是一舊滾石，但畢竟也是賽車遊戲，而遊戲中玩者便要在賽事中取後起碼第三名。至於取勝的關鍵便在於得到多少輔助道具、利用的時間及如何以LR鍵來令轉向中的石頭更穩定。

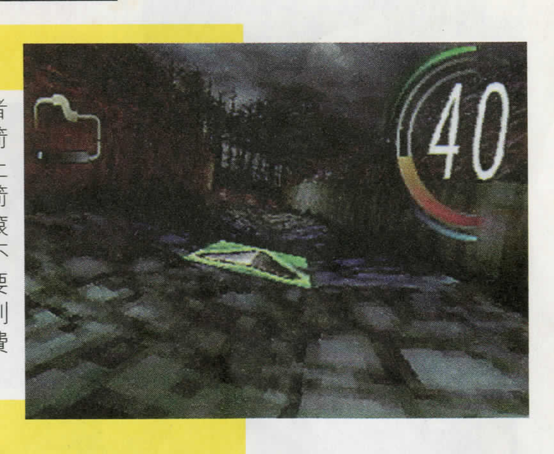


三種不同的視點

遊戲基本是有三種不同的視點的，比賽中玩者只要按X鍵便可作出切換，當中有基本的車後視點，之後便是更近的車後視點及主觀視點。不過由於賽事真的頗激，故筆者較推薦近的一個車後視點，因為主觀視真的會令人頭暈兼迷失方向。

加速器

於每條賽道中，玩者也可在地面看到這些有箭咀符號的正方形，在踏上後在前方便會有一行箭咀，只要再踏上便會令滾石以超快的速度飛馳。不過有一點要注意的便是要小心在斜坡飛過頭，否則便會飛離賽道，反而浪費了時間。



輔助道具

於比賽中，當玩者按A鈕時滾石便會啟動推進器加速，而按C鈕便會跳起。不過另一方面這兩種能力也是有次數限制的。故玩者便要在賽道中「食」去藍色及綠色的三角椎體，因為藍色的椎體是補充跳躍，而綠色的便是補充推進器，故當中綠色的椎體可說多食有益。





ADVANCED V.G.

一隻曾經在電腦及PS推出過的美少女格鬥遊戲——《ADVANCED V.G.》，終於移植了到SS了，由於在以往經已介紹過這一隻遊戲，所以不再多加介紹了，不過各位可能沒有這一隻遊戲的技表，現在就為大家再次刊出吧！

武內 優香

氣吼彈 ↓↘→+P
蒼龍擊→↓↘+P
韋馬太天足　↓↙←+K
（超必）氣吼連彈　↓↙←↓↙←+重P
（超必）鬼龍韋馬太天擊　→←↓→+P+K



久保田 順

大地震撼　↓↙←+P
久保田BUSTER
（埋身）→←↙↓↘→+P
BULLDOGGING HEADROCK
（埋身）←或→+重P
GERMAN SUPLEX　（埋身）←或→+重K
BEAR HUG　（埋身）←或→+重P+重K
閃避　→↓↘+P
（超必）久保田特技　→↓←→↓←+重P



矢島 聰美

火焰斬←↓↙+P
真空唐竹割　←↙↓↘→+P
翔炎腳↓↙←+K
回轉受身　（被擊開時）控桿+鍵連打
（超必）聰美粉碎　↓↙←↓→+重P

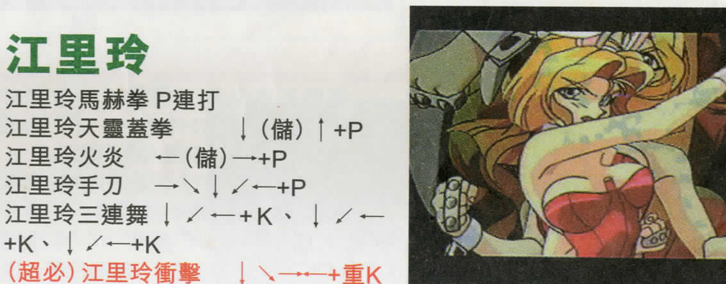


楠 真奈美

貓飛拳↓↘→+P
滾滾攻擊　←（儲）→+P
滾滾攻擊2　←（儲）→+K
貓衝亂舞　（埋身）←↓→+重K
（超必）巨貓鐵甲飛拳↓　→　↓　↘+P+K

江里玲

江里玲馬赫拳 P連打
江里玲天靈蓋拳　↓（儲）↑+P
江里玲火炎　←（儲）→+P
江里玲手刀　→↘↓↙←+P
江里玲三連舞↓↙←+K、↓↙←+K、↓↙←+K
（超必）江里玲衝擊　↓↘→←+重K



結城 綾子

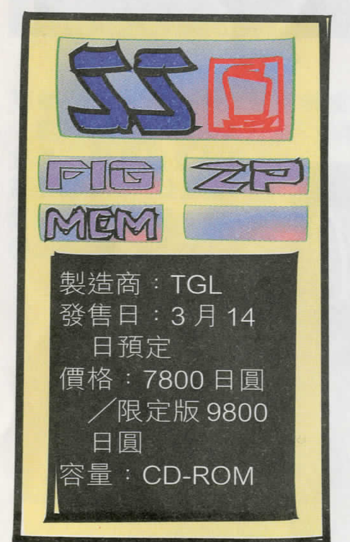
馬赫速度　↓↘→+K
瘋狂颱風　↓↙←+K
（超必）螺旋俯衝　↓↘→↗+輕K+重K



增田千穗

紫閃劍↓↙←+P
飛燕擊←（儲）→+P
SLIDING　↘+K
真空投（空中埋身）←或→+重P
三角跳（畫面端）↗
魎爆　↓↘→↓←+P+K
（超必）紫閃烈破　↓↘→←→+輕P+重P





製造商：TGL
發售日：3月14日預定
價格：7800日圓／限定版9800日圓
容量：CD-ROM

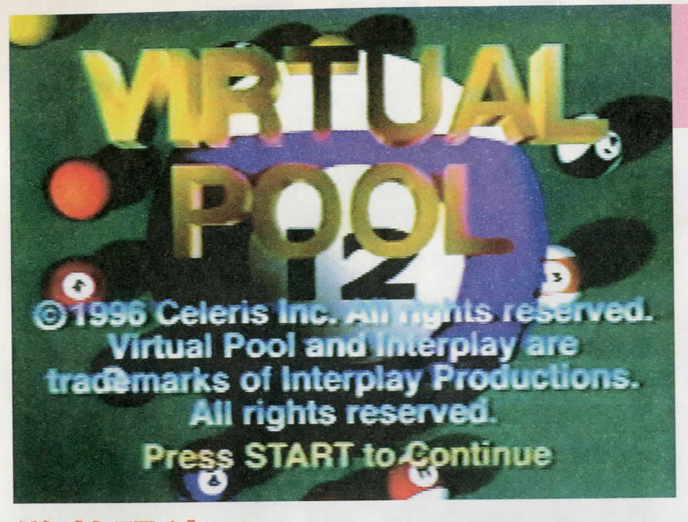
梁瀨香織

裂尖蹴↓↘→+P
燕劍斧↓↙←+K
踏擊　（空中）↓+K
螺旋蹴（空中）↓+P
（超必）烈斬慟↓↘→↓←+重K



梨美謝華

BURNING · ROSE　↓↘→+P
HURRICANE · ROSE
↓（儲）↑+K
ROSE · STAINGER ←（儲）→+K
（超必）鷹獅爪←→↓←+P+K



文：小健健

立體到暈的卓球遊戲

進入VIRTUAL世界打卓球！

唔，自古以來PLAYSTATION都是以遊戲種類繁多作為招來，例如甚麼釣魚GAME呀、黑白棋呀、波子機呀諸如此類，故此也吸納了一些原本不大喜歡打機的玩者加入戰陣。然而若果玩者之中有人是喜歡打卓球的可要留意了，因為最近美國PLAYSTATION推出了一隻以卓球為提材的遊戲，名為《VIRTUAL POOL》。最重要的是，內　所有的遊戲畫面都是由多邊型所製作的。那麼，這又是一隻怎麼樣的卓球遊戲呢？現在就讓小健健為大家介紹一下吧。

遊戲玩法：



基本上來說，玩者是要於一個由多邊型製成的卓球卓上打卓球。而為了配合不同玩者的不同需要及喜好，本遊戲是提供了好幾個遊戲模式以供各位選擇的。好像有「8 BALLS」、「9 BALLS」、「STRAIGHTS POOL」及「ROTATION」等等，各色其色。然而到了遊戲畫面後，玩者便可以按十字鍵的左右去調校角度，跟着再按實X鍵及下鍵把Q棍拉後，跟着再按上鍵的話，便可將Q棍推出，繼而把球射出去，就是如此簡單。而在遊戲途中，玩者也可以按口鍵，將畫面切換成TOP VIEW，這樣卓上的形勢可不是一目了然嗎？

遊戲特色：

美妙BGM：

當玩者進行遊戲時，電腦可會播放出一些美妙的BGM。其實說得具體點，廳該說是播放着一些美國流行曲！！而且它們也是以輕快的為主。啊啊，好像是跑進了酒吧來打卓球似的哩。

簡易操控：

唔，以前大部份的卓球遊戲，若果要調校射球的力度的話，可要玩者眼明手快的在那力度計上準確地按下。不過在這隻GAME就不用了，玩者可以慢慢調校射球的力度至自己喜愛的水平，十分方便哩。

卓球歷史簡介：

原來此可不只是一隻遊戲這麼簡單，原來還是個卓球資料庫來。CD內收錄了一段片段，內　是講解了關於卓球的起源及歷史，看來也頗具參考價值啊。

此畫面介紹卓球的歷史

桌球教室畫面

PS SPT 2P MEM

廠商：INTERPLAY

各式各樣的遊戲視點

各式各樣的遊戲視點

各式各樣的遊戲視點

BOYS BE···

屬於我們的高中戀愛季節！



人氣漫畫「BOYS BE···」遊戲化，當然是戀愛育成遊戲了。故事背景是講述玩者是一名高校2年級學生，心　希望在高中畢業前，可以打動到心儀女孩子的芳心，於是向著理想努力追尋的故事。遊戲中特式是每當要與女子交談或有特別事件時，是可以調教自己的感情、心情，表達喜惡程度。而回答問題是有時間限制的，不容你太過優柔寡斷。另外，亦有戀愛天秤隨時出現，目的是給你去衡量身邊的女孩子，你對她們的偏愛有幾多。太偏心的話……在現實生活中試試看，你會更加明白的。遊戲系統有創意、畫面悅目親切，相信會有很多人鍾意。












文：阿　三

富貴小子

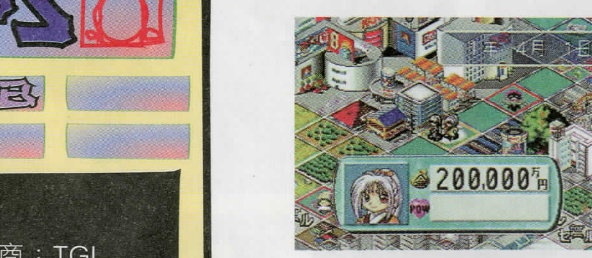
文：阿　三

少女大富翁，還是大富翁少女？！



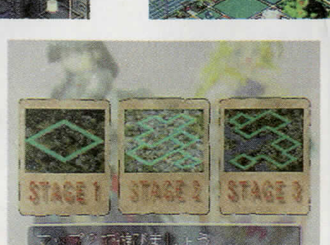
一個簡單的大富翁遊戲，角色全是女孩子，造型很像《大運動會》。基本上就是幾位有錢美少女拿著身家鬥快賺錢，或是鬥快浪費金錢都可以。玩法非常容易，只須擲骰子向前走，遇到地皮就買呀買，有投機活動又試一下，最後只要剩下最多錢為勝。途中會有敵人來騷擾，不要忘記他們會令你有絕大的金錢損失。如果不想這種情況發生，可到CARD CENTER選擇適當的咭種，封殺對手進行任何的妨害工作，情況跟《桃太郎電鐵》差不多。還有在形勢惡劣時，可到占卜屋去，助你扭轉逆勢。不過用$10000000來助你趨吉避凶，會不會誇張一點呢？遊戲中會有極多的事件發生，由攪珠中獎到黑社會恐嚇，絕對令你目不暇給，請大家拭目以待。









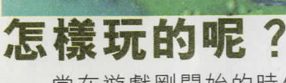





版圖物語

文：小健健

出發!!由玩者自己開發的冒險舞台!!



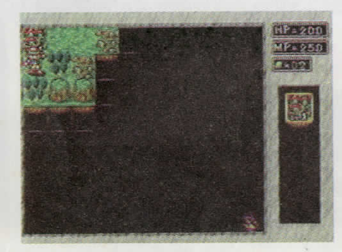
唔，一般現今的RPG，玩者最重要做的，就是收集冒險時必要的ITEM呀、打下怪獸儲下LEVEL，再在開發者提供給玩者的大地上進行冒險。但大家有沒有想過，RPG內的大地是要由玩者自己一手一腳的去開發及育成的呢？如今就有如此這般的RPG推出市面。WELL，現在就為大家簡單地介紹一下此遊戲吧。



怎樣玩的呢？

當在遊戲剛開始的時侯，這個故事舞台是細得可憐的，若果玩者想要去冒險的話，唯一的一個方法，就是要廣大自己身處的冒險世界！！但怎樣才可以讓世界變得廣大呢？？啊啊，不錯！就是利用方塊！玩者就要像砌PUZZLE般將那世界地圖越砌越大，繼而開發一些新的冒險之地！！而在遊戲中，是有森林呀、水池呀等等的6種方塊讓玩者去砌這個世界。





連村莊也要玩者去開發？！

不錯！！在遊戲之初是一條村莊也沒有的！！是要玩者用「村莊方塊」去製成。當玩者建了村莊，便可跑進去賣全宿呀、買道具等等。而最重要的，就是打聽跟着下來要怎樣砌這地圖的指示。啊啊，看來這是一隻十分有趣，又別樹一格的RPG來哩。





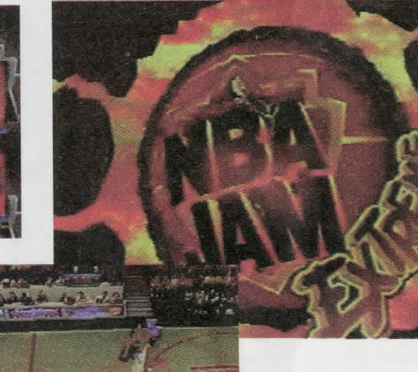
NBA JAM EXTREME

文：小健健

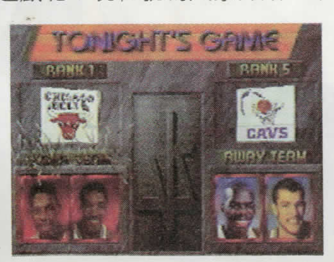
齊齊投入NBA的世界吧！！

WELL，相信在讀者之中是有玩關於NBA的籃球遊戲的話，相信對《NBA JAM》這隻經典籃球遊戲不會感到陌生。然而很多玩者就算是玩其超任版可以玩得津津樂道。這可能是由於其遊戲系統吸引再加上那利害的TRUBO元素吧。然而在97年春，其最新的SATURN版將會推出。那麼，這又會是一隻怎麼樣的籃球遊戲呢？現在就為大家介紹一下吧。









新追加之元素



在這隻《NBA JAM EXTREME》中，有好幾種東西是前作沒有的。其一，就是遊戲中的視點。在前作中，比賽進行時視點就只得一個，故玩起上來可會覺得有點沉悶啊。有見及此，廠方就在今集中，畫面之視點是會跟據球員之動作及距離而不停轉動！！有時ZOOM IN，有時ZOOM OUT。那麼玩者就不會覺得畫面呆板，反之，是更有迫力。另外，本集所出場的球員資料當然是UPDATE過的啦，可說是97年的最新版本。然而，今集跟前又有好一些共通點，就是仍然保留是2對2的賽制，而不能缺少的，當然是極具迫力的TURBO系統。唔，也許以上這些就是《NBA JAM》的風格來吧。

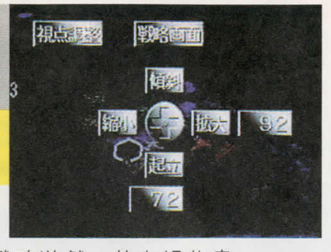
海底軍艦 鋼鐵之孤獨

多年前曾有一套名叫《海底軍艦》的特攝作品，當時其設計及故事的意念可說一直深遠影響現今科幻作品的意念。而於九五年尾，《海底軍艦》決定重新製作成一套九十年代的動畫作品，繼續延續這殿堂級的傳說。至於於九七年三月，改編自動畫版《海底軍艦》的模擬戰略遊戲《海底軍艦 鋼鐵之孤獨》便同勢出擊，令遊戲玩家們感受到此作品的另一個領域。



多邊形OP

由於又是改篇自原作動畫，故最初筆者也是預計《海底軍艦》的OPENING會用回原作動畫的片段。不過於已公開的資料中，玩家們竟看到一個重新製作，而且更以多邊形來進行的OP，相信玩家們定會被當中的氣勢所吸引。



操作畫面

由於是模擬戰略遊戲，故在操作畫面上也應大同小異，不過由於遊戲的畫面也頗算精彩，因此遊戲中玩者亦可作出視點上的調教，而且更是可隨意設定遠近大小，由此可見遊戲設計人員對遊戲畫面的信心之強。

戰鬥畫面

因為遊戲的背景是發生於近未來，故當中的各種機械設計隨以科幻為主外亦滲出濃厚的真實感。而於戰鬥畫面中，玩者除會遇上科幻層次的戰鬥機械人大戰外，更會看到真實感十足的砲艦戰。





本報導圖片均為開發中畫面



製造商：ASCII
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
發售日：3月（預定）

過場片段

基於遊戲是改編自同名動畫作品，因此遊戲中會有原作動畫片段出現也不足為奇，正所謂「用得唔好嘥」。同時由於遊戲每版均以原作各戰役為主題，故在進入新版圖前便會以原作動畫片段過場。



機動戰士Z高達

~前編 Z之鼓動~

自上次推出現祖高達後，相信不少玩家也會像筆者般期待《Z高達》的推出吧，終於在本月28日，萬眾期待的《Z高達》也終推出了。在遊戲模式方面基本上與前作差不多，同樣地會有故事的交待，不過由於進度跟足原作動畫，故遊戲亦理所當理地分成兩部份，同時於前編《Z之鼓動》中玩者只能駕駛前期主角機「MK II」，「Z」則要在後編才出現。

SS
STG

製造商：BANDAI
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
發售日：3月28日

新類型人攻擊

相信玩家們也對前作中的「新類型人攻擊」，印像猶新吧。而在《Z之鼓動》中，這「新類型人攻擊」系統亦仍然建在，玩者同樣地只要先按緊攻擊鍵，跟着在鎖定畫面中的敵機後放手便可將之擊落，而用這方法對付遠距離的敵人更是遊戲中的取勝關鍵。



名場面再現

在遊戲中，當玩者遇上一些宿敵，如嘉美尤與尊尼、科及斯洛哥相遇，又或者遇上原作中的名場面時，遊戲畫面便會立刻播出原作的動畫片段。這點除可增加玩家的投入度外，更可更清楚地交待劇情，可說是遊戲其中一大賣點。



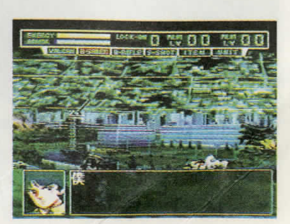


原裝TV OP

相信最令高達迷雀躍的，便是遊戲的OPENING會使用原作動畫版中的OP，由於這OP是由梅津泰臣導演，故其效果可說正到飛起。記得《Z》當年在無記播映時是沒有播出原裝OP的，今次可說是還了不少擁躉的心願。最後，據消息透露《Z之鼓動》的初回限定版的封面更由北爪宏幸設計，各擁躉可要留意了。

有劇情的遊戲

如上文所說，遊戲的劇情是依足動畫的，而當到達故事交待時，遊戲畫面便會出現對話框及部份以原作中的名場面片段交待。



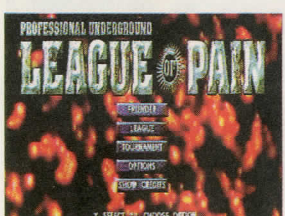
本報導中畫面均為開發中畫面

痛楚聯盟 我愛暴力！！

說起美版遊戲總會聯想到暴力遊戲，這大概是因為彼邦口味真的與眾不同吧。而閣下如果除喜歡運動遊戲外更是一名暴力崇拜者，那麼這隻集暴力與運動於一身的《痛楚聯盟》便啱晒閣下的胃口了。

共有三種模式

在遊戲的模式方面，《痛楚聯盟》亦與一般運動遊戲無異，同樣有友誼賽、聯賽及循迴賽三種基本模式。遊戲中玩者可先在友誼賽中熟習遊戲的操作及提高水準，之後便進入其餘兩個模式正式攻略。



人強馬壯

以參賽及可選用隊伍上，《痛楚聯盟》可說令人目不暇吸，於可選用隊伍方面便足有16隊之多，而且每隊的特性均不同，玩者絕對可挑選到與自己風格相乎的隊伍比賽。

可調教能力值

於選定模式及參賽隊伍後，玩者便可調教各隊員的能力值，以一個大數作出不同的分配，那麼順理成章地隊中便會明顯有防守及攻擊隊員之分。此外，玩者更可在這裏替各隊員更改名字，當以多人進行遊戲時便更有趣。



點玩先？

遊戲基本上可說與我們讀書時所玩的半場籃球般，玩者的目的便是將球投進場中間的籃中。不過條件是要先搶到球及帶到自己的半場，跟着便與場後的一塊版接觸另球變成自己的顏色，而在球變成自己的顏色才可射球，否則便會判定為對方的入球。



巡航影片

於遊戲中途，玩者只要按START便可進入另一調教畫面，在這裏除可作出一般的設定調教如視點調教外，更可隨時以錄影機的方式看回比賽的情形，而且玩者更可前前後後的來搜索畫面。

職業野球 GREATEST NINE'97

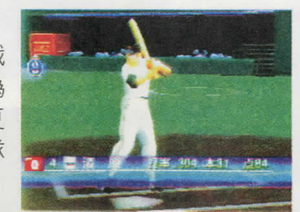
SS
SPT 2P

製造商：SEGA
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
發售日：3 月 28 日

不論任何機種，棒球遊戲可說是最長青的系列之一，而到了現今這階段，其模式及系統可說已達一個完全定型的地步，因此不少玩家也開始覺得千篇一律。不過於3月28日，SATURN便會推出一隻十分特別《GREATEST NINE'97》，相信各棒球遊戲的愛好者也會被這份新刺激所吸引。

實名球員球隊

其實現在的球類遊戲可說已將實名這元素成為基本設定，而棒球遊戲更可說不用實際球員及球隊為人物便決少了一項重大的賣點。故《GREATEST NINE'97》亦理所當然地以實名為設計，同時當中資料更由12隊職業棒球隊提供。



棒球都有LOCK ON？！

就擊球的系統而言，《GREATEST NINE'97》可說創造了一項歷史，那便是在擊球時玩者會以「LOCK ON」的方法來鎖定來球的軌道，之後便配合時間擊球。相信在這新系統下定必令玩家感受到棒球遊戲的另一種感受。

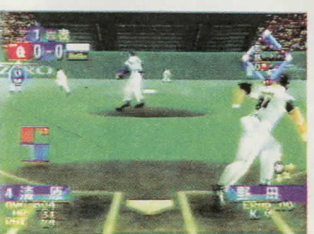
MOTION CAPTURE

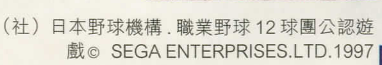
在講求真實的現今遊戲世界，不少遊戲也會以「MOTION CAPTURE」這種方法來令遊戲中的人物做出真人的動作，不過一直以來大多是格鬥遊戲才用到「MOTION CAPTURE」。而在《GREATEST NINE'97》中，人物的擊球及投球動作均使用「MOTION CAPTURE」，令玩家的投入感大增。


1）準備擊球的動作十分正統


2）對手投球時腰會彎下，球棒稍前傾

3）擊球時腰的扭動十分自然


4）擊中來球後順着體勢拋下球棒及跑向一壘





GPM EX

遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.18

不另收費



MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY III「被制裁的人」

上兩集的SAVE真的是可以用

由BANDAI出而一共有三集的「OGA」《MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY》己經出到最後一集——「被制裁的人」，在這一集中自然會交待各人的去向及結局。但作為一個GAME，若然如是者公式地爆機後便可看ENDING，那不禁會流於太過「行貨」，更亦會失去了「OGA」應有的樂趣；而且還有一點不要忘記，就是這GAME是可以繼承上兩集的SAVE，如果就是這樣便可爆機的話，對於那些拚命地打，拚命地射為攞A級的朋友來說，未免有些「老點」的感覺……

打機打得差，沒有好下場……

對了，本GAME的ENDING真的是有很多個，這全要視乎閣下的戰績而定，打得好的就有個美滿的結局，打得差的話就沒有好下場。至於怎樣才可拿得好ENDING，現在就為大家解說。

各個評價的分數

A=5
B=4
C=3
D=2
E=1

外傳 I	外傳 II	階級
全部評價是A	全部評價是B或以上	上慰（ACE）
	沒有SAVE資料	中慰（ACE）
全部評價是B或以上	全部評價是B或以上	上慰
	沒有SAVE資料	中慰
沒有SAVE資料	全部評價是B或以上	中慰
	沒有SAVE資料	少慰

最終評價及ENDING分岐

總分	25	24～20	19～13	12～8	7～5
	A	B	C	C	D
	B	B	C	C	0
結局	B	B	C	D	E
	B	C	C	D	E
	B	C	C	D	E

各STAGE的計分評價方法

戰術得分——在每一版中直接擊中或擊倒敵人和建築物的分數

CLEAR BONUS——STAGE 1～4：10000分／STAGE 5：30000（EASY或NORMAL），40000（HARD）

難易度——STAGE 1～4：EASY＝0，NORMAL＝100，HARD＝200／STAGE 5：NORMAL，HARD＝400

算式——戰術得分＋各STAGE的CLEAR BONUS＋{（100－中彈率）×難易度}＝總合戰績

總合戰績	評價
0分至44999分	E
45000分至49999分	D
50000分至54999分	C
55000分至59999分	B
60000分以上	A

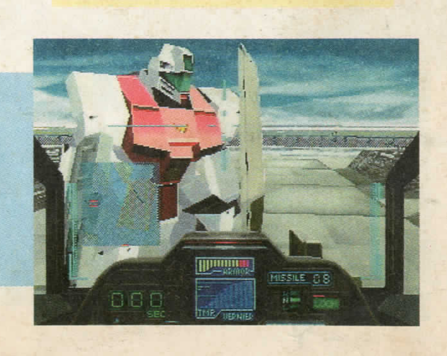


製造商：BANDAI
發售日：發售中
價格：4800日圓
容量：CD-ROM

自軍MS的性能一覽

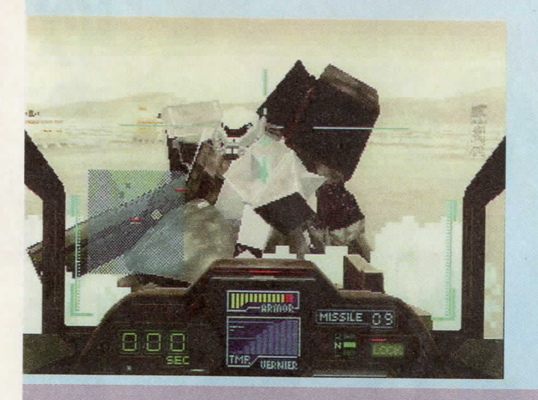
RGM-79吉姆
移動力B
衝刺力B
跳躍力B

攻擊力：萊幅鎗 20
光能劍 50
手榴彈（爆風）25
（直擊）100
耐久力 3000



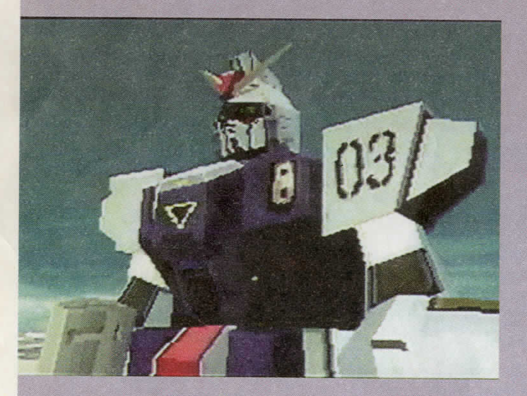
MS-06渣古（STAGE 2）

移動力	C	
衝刺力	B	
跳躍力	D	
攻擊力：	機關鎗 10	
	熱能斧 100	
	手榴彈（爆風）	50
	（直擊）	200
耐久力	3000	



RX-79BD-3 藍色命運3號機

移動力	B	
衝刺力	A	
跳躍力	B	
攻擊力：	萊幅鎗 50	
	火神式機鎗 2	
	光能劍 25+50+100	
	胸前飛彈（爆風）	50
	（直擊）	200
耐久力	3400	

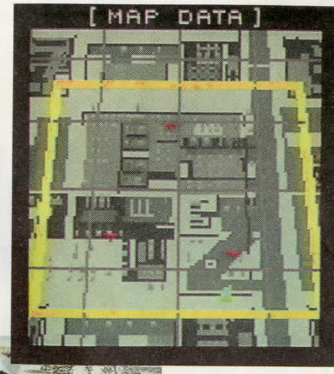


RX-79BD-3 藍色命運3號機（EXAM啟動時）

移動力	A	
衝刺力	S	
跳躍力	A	
攻擊力：	光能萊幅鎗 300	
	火神式機鎗 2	
	光能劍	35+70+140
	胸前飛彈（爆風）	——
	（直擊）	50
耐久力	3400	

STAGE 1——
「EXAM奪還作戰」

作戰地點——
舖雪的昇空基地（早上，晴）
作戰任務——
搶回藍色命運2號機，破壞周圍的設施，把全部的敵MS消滅
敵軍數量——
MS-06渣古×9



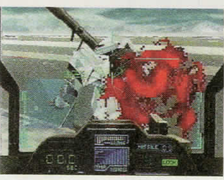


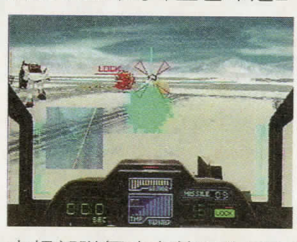
敵MS性能
MS-06渣古

		EASY	NORMAL	HARD
移動力		C	C	C
衝刺力		B	B	B
跳躍力		D	D	D
攻擊力：	機關鎗	5	10	20
	火箭炮	50	100	150
	熱能斧	50	100	150
	飛踢	50	100	150
	手榴彈(爆風)	25	50	50
	（直擊）	100	200	200
耐久力		400	500	600

STORY

由於自護軍的林柏斯成功地盜取了「藍色命運2號機」，所以聯邦軍便不斷派人去奪回。他們打聽到自護軍會帶「2號機」上宇宙，因此以加島裕為首的吉姆部隊便攻向敵軍的昇空基地，一場激戰便由此展開。可惜到了最後仍給林柏斯成功逃脱，可說是功虧一簣了……

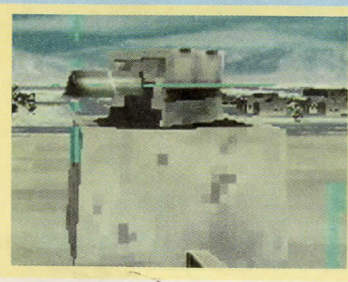




記着拿高分

說到底這都是第一版，所以敵人的戰鬥力實在非常有限，而且作戰條件亦非常簡單，只需把敵軍消滅便行了。在把敵人全滅前記緊要把其他建築物破壞，因這些都是有分數的；一般的建築物都是10分，而敵軍的坦克，雷達站和固定炮台都是150分。唔，正所謂小數怕長計，還是別要放過它們吧。另外，如果自軍的吉姆不被消滅話，每一隻是值5000分的，記着守望相助呢。

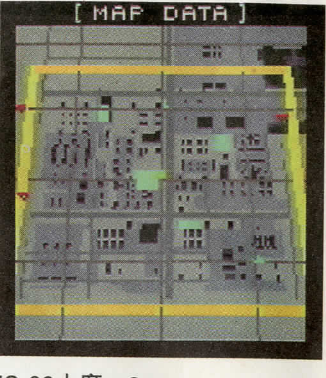


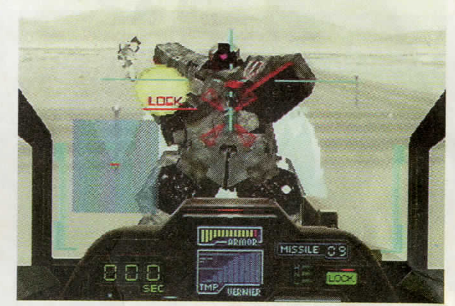


STAGE 2——
追擊之序曲

作戰地點——
舖雪的昇空基地（下午，降雪）
作戰任務——
自軍正在敵的情報設施中調查2號機的去向，所以保護那些設施。把敵人全滅之餘亦不要讓情報設施被全滅，否則便是戰敗
敵軍數量——
MS-06渣古×6，MS-09大魔×6





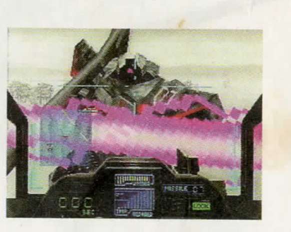


敵MS性能
MS-09大魔

		EASY	NORMAL	HARD
移動力		A	A	A
跳躍力		C	C	C
攻擊力：	機關鎗	10	20	30
	火箭炮	45	90	140
	熱能劍	50	100	150
耐久力		600	700	800

STORY

不幸地，「藍色命運2號機」終於被運了上宇宙。加島裕各人便在敵軍昇空基地中的情報設施上套取有關「2號機」的有關資料與及將會到哪裏去。而自護軍的地面MS部隊就在此時攻過來，他們的目的就是要破壞所有情報設施，不讓任何消息和情報外洩，正是殺人滅口。為了讓自軍順利取得資料，決不要讓敵軍超越雷池半分。





死守情報設施

全地圖共有10個情報設施，若果被全滅的話便當作戰敗，因此務必要守護這幾點，而且每一個情報設施都值2000分。記着不要被敵人引開，中了他們的調虎離山計，否則便「家園不保」了。應該守在情報設施的附近，待他們攻來時作攻防好了。敵人方面，當然以大魔最難對付，但只先衝過去用光能劍劈中它倒下後，按下Z掣急停止，馬上轉身再劈三劍，再馬上轉身再劈三劍……便可以輕鬆地解決它了。要注意的是，不但自己的武器也可以破壞情報設施，就連敵人爆炸時的爆風也可以破壞情報設施，所以要儘量引開敵人，避免央及池魚。

烏鴉

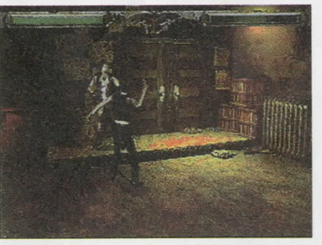
遊戲玩法

這一隻遊戲是3D ACTION GAME，玩者可以操控人物在限定的區域內四處走，當遇到了敵人的時候，角色就會準備好戰鬥的架式，各位可以利用拳腳技或所拾起的武器向他們作出攻擊，但記着於此時候是不可以跑的，若將畫面上的敵人擊倒，就可以繼續四處尋找敵人的行踪，當版內的所有敵人全數被你擊倒，地上方是會出現一些烏鴉的標誌，只要向烏鴉頭指着的方向找，就可以找到版內的出口。





■將區域內的敵人打倒，就會出現一些烏鴉型的指示，咀指着的那一方就是往下一版的地點。



■當在地上拾起了一些武器之後，就可以在戰鬥之中投擲出去攻擊敵人，不過有一點要注意的，就是投擲武器時一定要瞄準一些。



■跟着地下的烏鴉指示，就可以往下一個區域了。

一套由逝世多年的武打巨星李小龍的兒子李國豪主演的電影《THE CROW》，曾被認定為一套非常邪門的電影，因為當拍攝到後期的階段，李國豪不幸地在拍攝途中喪命，雖然這樣，但是這一部電影始終能靠電腦的特別效果來完成，而且世界各地亦十分留意這部電影，所以BRADON LEE(李國豪)終於都能夠在電影中打出名堂，不過可惜這已是他的遺作了，而且還不禁令人想到，為何李小龍及李國豪兩父子的死都充滿着傳奇。





到了最近，PS推出了一隻名為《THE CROW-CITY OF ANGELS》的遊戲，當然，這一隻遊戲的故事亦是圍繞着電影中的情節，所以各位若是看過這一套電影的話，可能在玩的時候感到有一點點的投入感。這一隻遊戲的特色，是與電影一樣着重一種漆黑的感覺，令人於玩的時候有一份緊張的氣氛，最值得一讚的，就是遊戲中的音響了，若各位玩過的話相信亦不會反對。



■除了OPENING之外，遊戲內亦有着一定的播片。



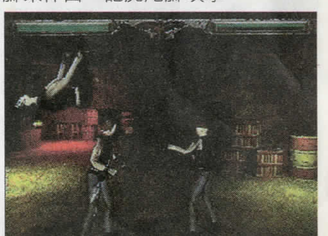
■在近身戰的時候，利用十字鍵的↑↓←→按拳腳攻擊，就會有不同的攻擊方式，就正如圖中的頭突。



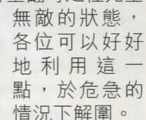
■當背向敵人的時候，就可以按↓+腳來伸出一記虎尾腳攻擊。



■又或者利用L1或L2蹲下，避開敵人的攻擊，但要記着一點，千萬不要蹲下得太過久，因為蹲下並不代表全身無敵的。



■若在類似的情況下，可以立即按↓↓，就可以向後打一個空翻，避開敵人圍攻；記着，在打空翻時是程完全無敵的狀態，各位可以好好地利用這一點，於危急的情況下解圍。



■在這處可以拾到一支導彈砲。



■在玩了一定程度的區域，就會有這一個取得PASSWORD的畫面。



■導彈砲的威力，是可以用一砲擊倒敵人。



鍵的控制

○鍵——出拳作出攻擊，配合十字鍵的↑↓←→是會有不同的攻擊方式

□鍵——用腳作出攻擊，同樣配合十字鍵的↑↓←→亦是有不同的攻擊方式

×鍵——拾起地上的武器或投擲出手上的武器；若緊按這鍵的話，角色是會自動在附近尋找武器拾起來

△鍵——若是平時緊按着這一個鍵來行走的話，速度就會增加；當在與敵人埋身戰時，是可以使出投技來擲開敵人的

L1／L2——蹲下來避開對手的上段攻擊

R1／R2——可以擋格敵人的攻擊，減低受傷程度



製造商：ACCLAIM
發售日：發售中
容量：CD-ROM

■有時候若對手拿着槍來攻擊你，而敵人的數目又不只一隻的話，是可以四處走，令到敵人的子彈擊中他們的黨羽的，慳回不少功夫。



■若在這裏拾起石油氣罐的話，就要絕對小心，千萬不要讓敵人擊中你，因為若敵人擊中了你的話，石油氣罐就會跌在地上，而你及敵人都會受到極大的傷害。